

Matériel : coque dessin, grande feuille, feutres, flashcards.

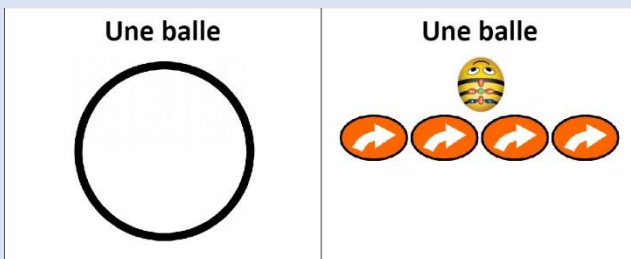
But du jeu : comprendre que la programmation peut servir à faire des dessins libres ou avec des modèles.

Consignes : Programme ton robot pour reproduire les cercles des jeux olympiques.

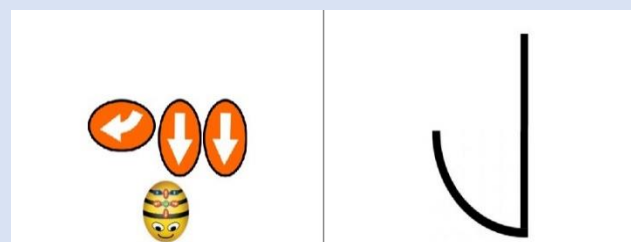
Variante : Si tu as réussi, essaye d'écrire les lettres de JEUX OLYMPIQUES : JO



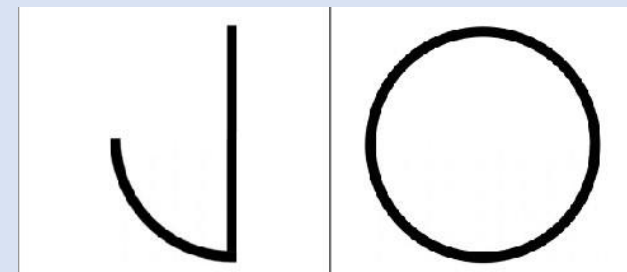
Pour faire les cercles :



Pour écrire JO :



Vidéo pour
dessiner un
cercle



Matériel : Bee Bot et les tapis progressifs, feuilles canson, images JO, Bee Bot.

But du jeu : programmer la Bee bot de manière progressive, une case départ, une case arrivée.

Consignes : programme ton robot pour qu'il aille s'entraîner à faire l'épreuve ou chercher la flamme olympique.

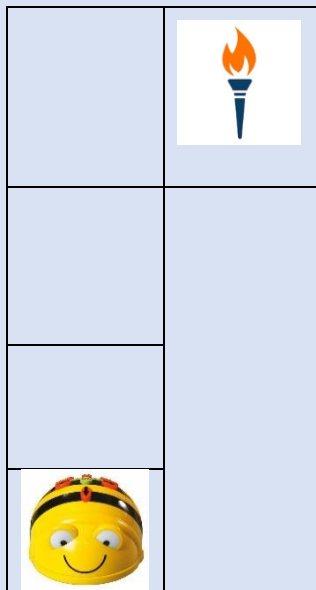
Variante : fabrication d'un parcours en kapla par les élèves. Le Bee Bot doit chercher la flamme olympique.

Exemples tapis progressifs :

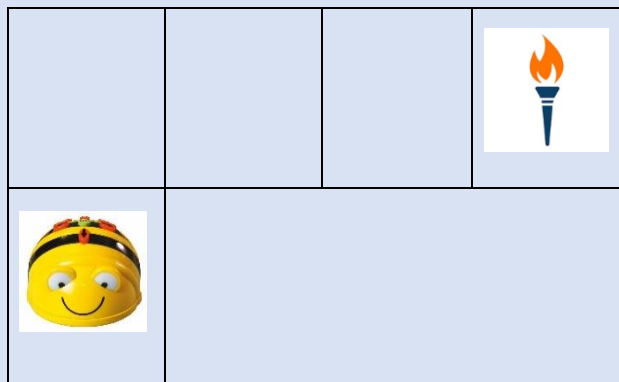
Tapis 1



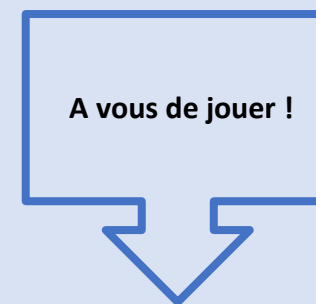
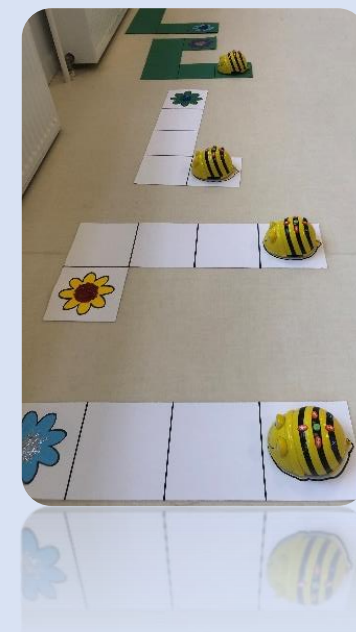
Tapis 2



Tapis 3



Tapis 4



[Tapis progressifs](#)

Matériel : Bee Bot, le tapis lettres, feuille canson, Bee Bot.

But du jeu : programmer la Bee bot pour retrouver les lettres du sport indiqué sur la feuille de route.

Consignes :

- 1 / Retrouve le sport favori de la Bee Bot en respectant la programmation
- 2/ Retrouve les lettres des sports indiqués sur la feuille de route



Consigne 1

Défi robotique
Les jeux olympiques

Aidez la Bee bot à retrouver les lettres de son sport favori :

<p>1-Placer la Bee bot sur la lettre V 2-Avancer de deux cases 3-Pivoter à gauche 4-Avancer d'une case Réponse : Effacez la mémoire</p> <p>1-Pivoter à gauche 2-Avancer de 2 cases Réponse : Effacez la mémoire</p> <p>1-Pivoter 1 fois à droite 2- Avancer d'une case 3- Pivoter 1 fois à droite 4- Avancer d'une case Réponse : Effacez la mémoire</p> <p>1-Pivoter 1 fois à droite 2- Avancer d'une case 3- Pivoter 1 fois à droite 3- Avancer d'une case Réponse : Effacez la mémoire</p> <p>1-Pivoter 1 fois à droite 2- Avancer d'une case 3- Pivoter 1 fois à droite 4- Avancer d'une case Réponse : Effacez la mémoire</p>	<p>1-Avancer de 2 cases 2- Pivoter à droite 3- Avancer de 2 cases Réponse : Effacez la mémoire</p> <p>1-Reculez d'une case Réponse : Effacez la mémoire</p> <p>1-Pivotez à gauche 2-Reculez d'une case Réponse : Effacez la mémoire</p> <p>Quel est le sport favori de la Bee bot ? Réponse :</p>
---	--

Groupe Numérique 92

Consigne 2

Défi robotique
Les jeux olympiques

Aidez la Bee bot à retrouver les lettres des sports des Jeux Olympiques.

Le point de départ est la lettre A

<input type="checkbox"/> VELO	<input type="checkbox"/> TENNIS
<input type="checkbox"/> SURF	<input type="checkbox"/> BASKET
<input type="checkbox"/> CANOE	<input type="checkbox"/> VOILE
<input type="checkbox"/> LUTTE	<input type="checkbox"/> NATATION
<input type="checkbox"/> GOLF	<input type="checkbox"/> FOOTBALL
<input type="checkbox"/> JUDO	<input type="checkbox"/> TRAMPOLINE

SCORE :/12

Effacer la mémoire entre chaque mot

Retrouvez les
feuilles consignes

Matériel : Bee Bot, le tapis sport, flascard, feuille canson ou un tapis transparent.

But du jeu : programmer la Bee bot pour retrouver les lettres du sport indiqué sur la feuille de route.

Consignes :

- 1 / Retrouve le sport favori en suivant la consigne donnée par Bee Bot
- 2 / Construit le chemin avec les indices pour aider le Bee Bot

Vous pouvez créer vos propres cartes

Modèle Tapis



Consigne 1

Bee Bot et les jeux Olympiques

TAPIS 3- La consigne est lue par un adulte. (36 cases)
Aider la Bee Bot à retrouver son chemin

Chemin 1

↑ ↑ ↑ ↑ ↻ ↑ ↑ ↑ ↑ ↶ ↑

Placer la Bee Bot sur le point de départ avant chaque devinette

Dévinette 1 :

- Avancer de 4 cases

Quel est le sport favori de la Bee Bot ?
Réponse : (Basket)

Dévinette 2 :

- Pivoter à droite une fois
- Avancer de 2 cases
- Pivoter à gauche
- Avancer de 4 cases

Quel est le sport favori de la maîtresse ?
Réponse : (Javelot)

Dévinette 3 :

- Avancer de 5 cases
- Pivoter à droite
- Avancer de 4 cases
- Pivoter à droite
- Avancer de 2 cases

Quel est le sport favori de la directrice ?
Réponse : (Gymnastique)

Groupe Numérique 92

Consigne 2

Bee Bot et les jeux Olympiques

Défi numéro 1 :
Bee bot doit aller chercher sa médaille d'or avant d'aller sur le podium

Défi numéro 2 :
Bee bot doit aller chercher la flamme olympique avant d'aller sur le départ de la piste de course

Défi numéro 3 :
Bee Bot doit aller chercher sa paire de basket avant d'aller prendre son ballon de foot pour se rendre au stade

- 1 basket
- 2 Ballon de foot
- 3 le stade

Défi numéro 4 :
Bee bot doit aller chercher son kimono avant de se rendre à sa séance de judo

Défi numéro 5 :
Bee bot doit passer par le terrain pour aller à la Tour Eiffel

Groupe Numérique 92

Matériel : tablettes, application scratch.

But du jeu : programmer scratch avec l'aide des blocs pour relever le défi.

Consigne : Sauras-tu aider Scratch à être prêt pour les jeux olympiques ?



Vous ne connaissez pas scratch ? Vous avez besoin d'aide ?

Pas de panique !








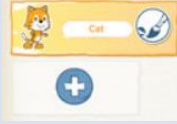
Rendez-vous [ICI](#)



Scratch en route pour PARIS 2024



Sauras-tu aider Scratch à être prêt pour les jeux olympiques ?

<p>1 Choisis le fond du terrain de basket 1 et place Scratch dans le rond central.</p> 	<p>2 Scratch s'échauffe en se déplaçant de 8 pas vers la droite puis 8 pas vers la gauche.</p> 
<p>3 Scratch termine son échauffement en faisant 3 sauts sur place à différentes hauteurs. Il se rend ensuite vers un nouveau terrain de basket 1.</p> 	<p>4 Ajoute un ballon de basket et place le sur les escaliers verts.</p> 
<p>5 Scratch va chercher le ballon de basket et le lance dans le panier.</p> 	<p>6 Scratch a réussi son défi, il saute 3 fois sur place et dit « J'ai réussi ! ». Il se rend ensuite vers le terrain de basket 2</p> 
<p>7 Ajoute le texte «PARIS 2024» en rouge sur le mur du fond.</p> 	<p>8 Insère 5 personnages Scratch en bas de l'écran et modifie leur couleur pour ressembler aux anneaux olympiques : bleu, jaune, noir, vert, rouge.</p> 
<p>9 Programme les personnages pour qu'ils se mettent dans la position des anneaux olympiques au milieu du terrain avant de les faire disparaître.</p> 